

Wie wird gespielt in der Zukunft? Erfahrung aus Animations-Projekten wie „Playground“

Dominik Landwehr, Migros-Kulturprozent

Es wäre verlockend, Ihnen an dieser Stelle einige Thesen zum Thema „Die Bedeutung des Spiels in der Zukunft“ vorzulegen. Einige der Schlussfolgerungen wären schon zu Beginn klar:

1. Gespielt wird auch in Zukunft und zwar von Erwachsenen und Kindern gleichsam.
2. Beifügen könnte man: Wohl eher mehr als weniger, denn es steht immer mehr freie Zeit zur Verfügung, allerdings wird der Konkurrenzkampf ums Zeitbudget der Menschen immer härter.
3. Die elektronischen Spiele machen den sogenannten traditionellen Spielwaren das Leben immer schwerer
4. Die heutigen Kinder werden schneller alt oder besser „Kids are growing older younger“



Darum geht es aber in meinem Referat nicht oder erst in zweiter Linie. Stattdessen möchte von unseren Spielerfahrungen berichten, die wir seit dem Jahre 1995 unter dem Namen „digital kids“ und später „Playground“ zusammen mit dem Gottlieb Duttweiler Institut hier in Rüschlikon realisiert haben. Ausgangspunkt bei all diesen Aktionen waren Computerspiele. In jeder einzelnen unserer

Aktionen – in der Regel waren es Animationen von etwa einer Woche Länge – haben wir so etwas wie eine freie Improvisation zum Thema rund um das Thema Elektronik und Spiel. Wir hatten dabei sehr freie Rahmenbedingungen: Unsere Aktionen sollten nicht in erster Linie Verkäufe generieren. Trotzdem war Erfolg erwünscht, messbar in der Reaktion des Publikums aber auch im Feedback aus den Medien.

Ich nehme Sie nun mit auf einen kleinen, audiovisuellen Spaziergang:

1996: digital kids – Computerspiele ganz im Zentrum

1996: Computergames zwar nicht ein neues Phänomen, aber viele Erwachsene zeigten sich doch einigermaßen überrumpelt von der Faszination. Hier standen darum Computerspiele ganz im Vordergrund und Jung und Alt konnte sich gegen einen bescheidenen Eintrittspreis zwei Stunden vor dem



Bildschirm unterhalten. Thematisch war die Sache klar: Wir unterschieden zwischen Games und Edutainment.

1998: playground – die Künstlergruppe etoy spielt mit Realität



1998 kam die zweite Auflage, zum ersten Mal unter dem Name „playground – ein digitaler Abenteuerspielplatz für Menschen ab 8 Jahren“. Auch hier gabs wieder Games, aber nicht nur das: Eingeladen waren auch die Internet Künstler der Gruppe etoy, die im Jahr zuvor den begehrten Ars Electronica Preis geholt hatten. Berühmt geworden waren sie zuvor mit einem unangemeldeten Besuch bei Beni Turnheers Samstagabendshow Benissimo.

Der orange Container im Park verursachte auch bei uns Veranstaltern eine gewisse Ratlosigkeit.

Die Künstler haben übrigens einen interessanten Weg aus ihrer Ratlosigkeit gefunden: Sie funktionierten ihren Kunst-Container kurzerhand zum Agenten-Ausbildungszentrum um und veranstalteten Trainings-Führungen für die Gäste unserer Playground-Veranstaltung.

2000: playground 03 – Games & more



Computergames sind ohne Zweifel toll, aber was kommt danach: Diese Frage haben wir uns schon vor zwei Jahren gestellt. Eine höchst provisorische Antwort fanden wir in einer Reihe von Installationen mit sehr experimentellem Charakter.

Sie werden diese Installationen gleich im Video sehen können. Gemeint sind:

- ?? Ein interaktiver begehbare ansonsten aber gänzlich digitaler Irrgarten.
- ?? Eine künstliche – kunstvolle Welt, gestaltet von ETH-Architekturstudentinnen und Studenten. Werkzeug war dabei nicht etwa AutoCAD sondern ein sogenannter Level-Editor des berühmten Computerspieles Quake.
- ?? Eine Robotik-Installation unter dem Namen ikit: Merkwürdige mobile gelbe Plattformen bewegten sich über den Rasen im Park im Grünen und suchten mit Besuchern Kontakt aufzunehmen.

2001 Playground-Touch

Einen neuen Ansatz verfolgten wir im Jahr 2001, diesmal im Kornhausforum in Bern. Wir luden die Gestalter des Amsterdamer Musik-Labor STEIM zu uns ein. Dieses Labor hat sich seit 25 Jahren



einer vielleicht etwas überraschenden Mission verschrieben: Sie will die künstlichen Klänge aus den Tiefen der Computer versöhnen mit den Sinnen des Menschen, allen voran dem Tastsinn und damit den Händen. STEIM hat darum eine Vielzahl von experimentellen, elektronischen Musikinstrumenten geschaffen, die alle durchaus virtuos von Künstlern gespielt werden können und auch gespielt werden. STEIM bietet dies den Künstlern sogar an: Wer das

anspruchsvolle Bewerbungsprozedere besteht darf mit den Elektronik-Spezialisten zusammenarbeiten. Daneben entstanden aber in dieser Zeit immer wieder Installationen für Kinder. Alle zusammen ergeben einen veritablen Spielplatz, den wir als Playground-Touch präsentiert haben.

2002: Playground-Summerschool

Neben vielen anderen Beobachtungen haben wir in den Jahren mit unseren Spielplatz Ideen immer wieder eine Feststellung machen können: Auch mit originellen Spielideen ist es nicht einfach unsere Gäste – Kinder und Erwachsene – bei der Stange zu halten. Es ging oft zu und her wie auf einer Messe: Man schaut sich etwas an, beginnt vielleicht ein Gespräch wendet aber die



Aufmerksamkeit gewissermassen mitten im Satz einer neuen Attraktion zu. Das hat uns dazu gebracht, unser Konzept für einmal umzudrehen und die einstigen Rahmenprogramme vermehrt ins Zentrum zu rücken. Weil

die Programme ein Mindestmass an Aufmerksamkeit brauchten verlangten wir von unserem Publikum eine vorgängige Anmeldung. Angeboten wurden 7 Workshops verteilt auf 7 Tage und weil die



Workshops täglich zweimal abgehalten wurden ergab sich die stolze Zahl von 98 Angeboten!

Zum Angebot gehörte folgendes: Robotik analog und digital – Geheimschriften mit der berühmten Enigma Chiffriermaschine – Chaos in Theorie und Praxis – Experimente mit der Digitalkamera – Legofilme – Künstliches Leben.

Das Erstaunlichste, was hier zu sehen war, bildeten vielleicht die filmischen Experimente, die wir anboten. Wir knüpften an den sogenannten Brickfilms an, das sind Filme, die auf eine witzige und ironische Weise Lego-Figuren in den Mittelpunkt stellen. Dies passiert übrigens ganz ohne Steuerung durch die Firma Lego...



Folgerungen

Ich komme zum Schluss und möchte Ihnen einige Folgerungen aus unseren Erfahrungen präsentieren.

1. Spielen hat Zukunft. Eine Einladung zum Spiel ist etwas Positives.
2. Spielen ist ein Weg um sich Neues anzueignen.
3. Spielen überbrückt Generationen.

Lassen Sie mich aber auch noch ein ganz persönliche Schlussfolgerung ziehen, die ich Ihnen nicht nur als „Playground“ – Gestalter sondern auch als Vater von zwei Teenagern präsentiere: Die Hersteller und Verkäufer von Computergames machen ihre Sache gut. Ihre Art zu unterhalten, kommt an und wenn etwas gut oder zu gut ankommt, dann sind auch die Warner nicht weit. Denken Sie nur an die Warnungen vor Karl May und Perry Rhodan oder an die Erfahrungen mit dem Fernsehen.

Sehen Sie Computergames nicht als Gefahr sondern als Herausforderung. Die Zeit arbeitet für Sie alle – denn das Zeitbudget der Konsumenten wächst.

Zum Autor

Dominik Landwehr (44) interessiert sich für das Verhältnis zwischen Mensch und Maschine seitdem er als Bub Radios gebaut und von Raketen und Robotern geträumt hat. Er studierte Volksliteratur in Zürich und leitet heute den Bereich „Science & Future“ beim Migros-Kulturprozent. Eine Auswahl seiner Texte ist unter www.peshawar.ch zugänglich.

(dominik.landwehr@bluewin.ch)

